

Gleyza da Silva Martins

**A MANIPULAÇÃO DE IMAGENS COMO RECURSO PARA ENSINAR ARTE
DIGITAL NA ESCOLA**

Cruzeiro do Sul – Acre, Junho 2012

Gleyza da Silva Martins

**A MANIPULAÇÃO DE IMAGENS COMO RECURSO PARA ENSINAR ARTE
DIGITAL NA ESCOLA**

Trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. Apresentado como requisito de aprovação na disciplina: Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura.

**Orientadora: Professora Ms. Alexandra Cristina
Moreira Caetano**

Cruzeiro do Sul – Acre, Junho 2012

Dedicatória

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso, primeiramente a Deus, pela saúde e fé que tem me dado. Pelo meu pai Paulo Viana que me auxiliou nessa minha trajetória escolar.

Ao meu esposo Sidenélio Pedrosa, que me deu forças nas horas mais difíceis. A minha filha Eduarda Beatriz, que ainda pequena já frequentava os encontros presenciais comigo.

Para meus avôs (em memória) José Bezerra, Cordélia Bezerra e Maria Martins, que me ensinaram a andar nos caminhos certos.

Às minhas tias Arildes, Sebastiana e Maria José, que sempre me estimularam.

Aos meus primos mais do que irmãos Adailton, Thetis, Raquel, Djalma e Lucas, que na hora das tarefas complicadas sempre me faziam rir.

E principalmente a minha querida mãe Maria Marildes (em memória), que tantas vezes dizia para mim, que tinha vontade de ver-me formada. Mas, foi com muita dor que Deus a levou para um mundo espiritual. Mas creio que, de algum lugar, ela me verá recebendo o meu sonhado diploma. Mãe: “Ausência física, ausência da voz e do cheiro, das risadas e do piscar de olhos, saudade da amizade que ficará na lembrança e em algumas fotos.

RESUMO

O presente trabalho aborda a manipulação de imagens por meio digital, um tema atual na sociedade globalizada deste século XXI. São observados aspectos que mostram as influências que as novas tecnologias trouxeram para o ensino de Artes, além de trazer ideias voltadas para a construção do conhecimento de acordo com alguns estudiosos. Também são abordados conceitos sobre Arte Digital de acordo com Michael Rush. Nessa perspectiva, é feito um estudo teórico e prático, sobre o processo de manipulação de imagem na criação de arte digital. Objetiva-se com isso investigar a contribuição do uso das tecnologias contemporâneas nos processos de ensino-aprendizagem de Artes. A parte prática será desenvolvida a partir do emprego do KolourPaint, que é um programa usado para a criação e pintura de desenhos simples, além de alguns recursos de edição de imagens digitais.

PALAVRAS-CHAVES:

Arte Digital, Ensino de Artes, Manipulação de Imagens, Edição, Novas Tecnologias.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| RESUMO..... | 4 |
| INTRODUÇÃO..... | 5 |
| CAPÍTULO 1: NOVAS TECNOLOGIAS E DESENVOLVIMENTO | |
| COGNITIVO..... | 9 |
| 1.1 Sociedade da Aprendizagem e a Construção do Conhecimento..... | 9 |
| 1.2 O Ensino de Artes e as Tecnologias Digitais | 11 |
| CAPÍTULO 2: O TRABALHO COM ARTE DIGITAL NA ESCOLA..... | |
| 2.1 Ensinar e Aprender Artes com as Mídias Digitais..... | 13 |
| 2.2 A Pesquisa em Ação na Escola..... | 15 |
| 2.2.1. Oficina de Arte Digital | 16 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 23 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 25 |
| FIGURAS | |
| Obra de arte de Guilherme Marconi | 17 |
| Produção artística de Christopher Haines | 18 |
| Obra de arte de Mario Sánchez Nevado | 19 |
| Foto da oficina e produção dos alunos | 21 |
| ANEXOS | |
| Imagens usadas como modelo | 24 |

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea tem passado por inúmeros processos de mudanças em todas as áreas. Fenômenos se projetam em nível global, definindo novos estilos de vida e novas formas de fazer educação. No ensino de Artes também foram observadas mudanças com a introdução das tecnologias contemporâneas na escola. Esta pesquisa apresenta um estudo sobre “A Manipulação de Imagens como Recurso para ensinar Arte Digital na Escola”. A pesquisa justifica-se pela necessidade de se inserir o uso das tecnologias contemporâneas em diferentes contextos na escola, entre os quais se insere o ensino de Artes na Educação de Jovens e Adultos – etapa de Ensino Médio – em Cruzeiro do Sul – Acre. Justifica-se ainda, por acreditar que a aprendizagem no Ensino de Artes, na era globalizada, deve estar vinculada à reflexão sobre a construção do conhecimento do professor em função dos anseios e solicitações do contexto social tanto dele quanto do aluno.

O interesse pelo uso das tecnologias aplicadas à arte digital surgiu da percepção da possibilidade de realizar atividades teóricas e práticas de maneira alternativa na escola com o uso de tecnologias digitais. Também, no intuito de que os alunos se sintam motivados à experimentação e ao desejo de produzir a partir do contato direto com a prática.

A opção pelo editor de desenho KolourPaint para a parte prática deste trabalho, justifica-se pelo fato de ele ser um programa de desenho livre, fácil de usar, perfeito como tarefas como: pintura – desenho de diagramas e “pinturas manuais”, manipulação de capturas de telas – captura e edição de telas, manipulação de imagens – edição de fotos e imagens capturadas; aplicação de efeitos, e ainda, edição de ícones – desenho de imagens e logotipos com transparência. Além disso, na maioria das escolas de Cruzeiro do Sul e das demais cidades acrianas, existe Laboratório de Informática, quase todos com computadores conectados à internet. Outro fator que contribuiu para a escolha refere-se ao fato de esse recurso já vir instalado nas máquinas, por ser aplicativo gráfico para Linux.

Inicialmente, os alunos receberão algumas explicações sobre arte digital, momento em que serão apresentados artistas e discutidos conceitos referentes ao tema. Em seguida, o programa será apresentado a eles como ferramenta para a criação e manipulação de imagens. A avaliação, como parte integrante do processo de ensino e de aprendizagem será diagnóstica – buscando saber o quanto os alunos conhecem o assunto antes de iniciar os trabalhos – e formativa – percebendo o grau de aprendizagem do aluno no decorrer da realização da oficina.

O público alvo são os alunos do Programa EJA- Ensino de Jovens e Adultos da Escola Estadual Governador Hugo Carneiro, na cidade de Cruzeiro do Sul – Acre. Toda a comunidade escolar é muito receptiva a propostas de atividades inovadoras. Lá também funciona o Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano no turno da manhã e da tarde. À noite trabalha-se com o Ensino Médio em EJA – Educação de Jovens e Adultos.

O trabalho será realizado em forma de uma oficina de aprendizagem desenvolvida no Laboratório de Informática Educativa da escola. Tal atividade vai ao encontro do que teoriza Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (2005), no estudo intitulado: Integração das Tecnologias na Educação, visto que a dinâmica pedagógica com projetos de aprendizagem é propícia para a contextualização dos conteúdos, além de favorecer o trabalho com as mídias, levando os alunos a buscarem as informações, sistematizando-as em conhecimentos como meios de solucionar os problemas propostos. Ela preceitua que:

a utilização de tecnologias na escola e na sala de aula impulsiona a abertura desses espaços ao mundo e ao contexto, permite articular as situações global e local, sem contudo abandonar o universo de conhecimentos acumulados ao longo do desenvolvimento da humanidade. Tecnologias e conhecimentos integram-se para produzir novos conhecimentos que permitam compreender as problemáticas atuais e desenvolver projetos, em busca de alternativas para a transformação do cotidiano e a construção da cidadania. (ALMEIDA, 2005, p.40)

Como o trabalho envolve aspectos voltados para a construção do conhecimento, faz-se necessário, inicialmente, um estudo sobre o processo de ensino e aprendizagem baseado nas ideias construtivistas de Lev Semenovich Vygotsky e de Jean Piaget, que servirá de base para a construção da proposta da oficina.

Também serão definidos conceitos conforme os Quatro Pilares da Educação, que constam no Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para

o Século XXI. Já que a sociedade atual solicita que a escola desenvolva nos estudantes as competências do aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser. E todo o processo de realização deste trabalho se fundamenta nesses quatro pilares. Em seguida, será investigada a influência que as novas tecnologias trouxeram para o ensino de Artes.

Além dos referenciais bibliográficos já mencionados, também estão presentes na elaboração desse estudo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para o Ensino de Artes do Ministério da Educação (MEC) e também o documento “A Política e Organização da Educação de Jovens e Adultos no Acre”, organizado pela Coordenação de Educação de Jovens e Adultos da Secretaria de Estado de Educação. A consulta a esses arquivos fez-se necessária, visto que através deles pode-se mergulhar nas intenções que norteiam as práticas adotadas no processo de ensino e de aprendizagem para o ensino de Artes numa escola de EJA.

A metodologia do estudo está baseada na abordagem teórica e prática, na qual foram investigadas possibilidades de criação de arte digital a partir dos processos de edição de fotos com o KolourPaint.

Esse trabalho foi organizado da seguinte forma: No primeiro capítulo, “Novas Tecnologias e Desenvolvimento Cognitivo”, faz-se um breve relato sobre a influência do desenvolvimento tecnológico na construção do conhecimento. Para reforçar as constatações inclui-se o sub-capítulo: “Sociedade da Aprendizagem e a Construção do Conhecimento”, para investigar, com base nas ideias de alguns estudiosos, como a inteligência é construída a partir das relações recíprocas do homem com o meio. Também foi investigado o novo contexto educacional na sociedade do conhecimento a partir das ideias construtivistas. E para fechar o capítulo, fez-se uma pesquisa sobre “O Ensino de Artes e as Tecnologias Digitais”, buscando informações sobre a contribuição que essas inovações tecnológicas trouxeram para o processo de ensinar e aprender Artes. Investigam-se, então, as competências do aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser e qual a importância disso para o ensino de Artes.

No segundo capítulo, “O Trabalho com Arte Digital na Escola,” traz algumas informações teóricas de Arte Digital, baseadas nos pressupostos de Michael Rush, autor

de “Novas Mídias na Arte Contemporânea”. Também aborda a utilização do computador na manipulação de imagens digitais, bem como os benefícios que isso traz para a escola e para a formação integral do aluno. Para reforçar as ideias apresentadas, tem-se o item “Ensinar e Aprender Artes com as Mídias Digitais”, com alguns conceitos sobre Mídias Digitais e Arte Digital e seu uso no processo de ensino e de aprendizagem na disciplina de Artes. E, finalmente, para concretizar os resultados do estudo, apresenta-se o sub-capítulo: “A Pesquisa em Ação na Escola”, que traz uma breve apresentação da escola Governador Hugo Carneiro, local da pesquisa, bem como, referência a seu Projeto Político Pedagógico e apresentam-se os objetivos norteadores para o ensino de Artes na modalidade EJA – Etapa Ensino Médio. Nesse tópico, inserem-se informações sobre alguns programas utilizados para a criação e manipulação de imagens e as etapas e resultados da oficina. Também é apresentado um pouco sobre o trabalho de alguns artistas digitais para contextualizar este trabalho ao que já vem sendo produzido sobre o tema. Algumas produções dos alunos e fotografia dos encontros serão apresentadas neste trabalho.

CAPÍTULO I: NOVAS TECNOLOGIAS E DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Muito se discute hoje em dia acerca do uso do computador e da internet nas escolas. Fala-se muito dos resultados que a sua adequada utilização tem trazido para o desenvolvimento cognitivo do aluno. Todos os atores envolvidos no processo de ensino e de aprendizagem são beneficiados com a inserção das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC nesse processo de ensinar e aprender. Atualmente, pode-se afirmar que os estudantes que interagem com esse mundo virtual encontram de forma mais rápida o caminho de construção do conhecimento e desenvolvem com mais facilidade a competência de "aprender a aprender", acelerando o desenvolvimento cognitivo e esses conhecimentos eles repassam para as situações do dia-a-dia. Almeida (2005) confirma esse pressuposto ao afirmar que:

O uso da TIC com vistas à criação de uma rede de conhecimentos favorece a democratização do acesso à informação, a troca de informações e experiências, a compreensão crítica da realidade e o desenvolvimento humano, social, cultural e educacional. Tudo isso poderá levar à criação de uma sociedade mais justa e igualitária. [...] A metáfora de rede considera o conhecimento como uma construção decorrente das interações do homem com o meio. À medida que o homem interage com o contexto e com os objetos aí existentes, ele atua sobre esses objetos, retira informações que lhe são significativas, identifica estes objetos e os incorpora à sua rede, transformando o meio e sendo transformado por ele. (ALMEIDA, 2005, p. 71)

Dessa forma, ao promover a aprendizagem significativa, a escola oferece aos alunos instrumentos que ele possa aplicar em seu cotidiano em outras atividades. Os conhecimentos adquiridos com a oficina sobre arte digital pode auxiliar seus participantes a integrar a manipulação e edição de imagens a outras atividades externas ao contexto escolar, ou mesmo no uso em outras disciplinas.

1.1 Sociedade da Aprendizagem e a Construção do Conhecimento

A educação, assim como a sociedade, é um processo que está em constantes transformações. Os estudiosos educacionais estão sempre buscando novos conceitos, apontando outras formas de fazer educação. Entre esses estudiosos pode-se destacar Vygotsky e Piaget, que muito contribuíram com suas ideias construtivistas para o desenvolvimento intelectual do indivíduo. Para esses dois, a inteligência é construída a partir das relações recíprocas do homem com o meio. Para Vygotsky, o aprendizado gera o desenvolvimento mental. Piaget, ao contrário, defende que é o desenvolvimento progressivo das estruturas intelectuais que nos torna capazes de aprender.

[...] tomar consciência de uma operação é efetivamente fazê-la passar do plano de ação para o da linguagem, e, portanto, reinventá-la na imaginação, para poder exprimi-la nas palavras. (PIAGET, 1967, p.56).

[...] a característica essencial da aprendizagem é que dá lugar à área do desenvolvimento potencial, isto é, faz nascer, estimula e ativa, na criança, processos internos de desenvolvimento no quadro das interpelações com outros que, em seguida, são absorvidas, no curso do desenvolvimento interno, tornando-se aquisições próprias da criança [...]. (VYGOTSKY, 1991, p. 67).

A partir da adoção das ideias construtivistas vivencia-se uma nova realidade nos meios educacionais. Surge o **professor orientador**, que “*em vez de pesquisar pelo aluno, estimula-o a querer saber mais, desperta sua curiosidade sobre as questões das diversas disciplinas e encontra formas de motivá-lo e de tornar o estudo uma tarefa cada vez mais interessante*” (RAMAL, 1997).

O **aluno**, com a mediação do professor, torna-se agente de sua própria aprendizagem, buscando por si mesmo os conhecimentos a partir da interação com o seu meio social, confrontando-os com seus conhecimentos previamente adquiridos, formando, assim, seus próprios conceitos e opiniões (RAMAL, 1997).

A **sala de aula** torna-se um ambiente de cooperação em que, embora se conheçam as individualidades, ninguém fica isolado e todos desejam compartilhar os conhecimentos. Há uma troca de experiências entre aluno/professor: orientador e orientado aprendem juntos. O aluno aprende e estuda por motivação e existe grande prazer na busca de novas ideias (RAMAL, 1997).

Nesse novo panorama educacional, os **conteúdos curriculares** atendem a uma estrutura flexível, aberta, contextualizada, em que cada aluno pode traçar os próprios caminhos (RAMAL, 1997).

Esse contexto já é realidade na maioria das escolas brasileiras, principalmente naquelas em que se têm **gestores** abertos às inovações, que estimulam professores e alunos à pesquisa e não estão apenas voltados a questões burocráticas. Essa realidade também pode ser vista nas escolas onde professores e alunos fazem uso das tecnologias disponíveis, tornando o aprendizado interessante, facilitando a construção de conhecimentos, tanto do docente quanto do discente. Da mesma forma, essa visão educativa também é possível nos meios isolados dos grandes centros, na zona rural, em que se encontram educadores com visão positiva de transformar a realidade local em assuntos de estudo, proporcionando condições aos alunos de construir seus conhecimentos tão importantes para o exercício pleno de sua cidadania.

1.2 O Ensino de Artes e as Tecnologias Digitais

Na presente era da tecnologia digital, a arte e a ciência foram se aproximando na plataforma da convergência tecnológica. “Considerando a raiz grega da palavra “tecnologia” – *tekhnologia* – que se refere ao “tratamento sistemático de uma arte ou artesanato”, revela-se a proximidade das relações entre tecnologia e arte. (DOMINGUES, 2003, p.167)

Nessa proximidade, pode-se afirmar que a tecnologia pode contribuir muito com o trabalho do educador, tornando mais produtiva a atividade de ensinar, auxiliando na construção do conhecimento, dando significado à aprendizagem, integrando e contextualizando os conceitos.

O documento organizado pela Coordenação de Educação de Jovens e Adultos, intitulado “A Política e Organização da Educação de Jovens e Adultos no Acre”, orienta que a escola deve estimular e possibilitar o uso de novas linguagens e tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, contextualizando os conteúdos, possibilitando ao estudante ser parte integrante do processo de inclusão digital na sociedade moderna. Entre os objetivos específicos da área de linguagens, códigos e suas tecnologias consta que, nessa modalidade de ensino, é necessário “*utilizar tecnologias de comunicação e informação na vida escolar, profissional e em todas as situações relevantes para a vida.*” (CEJA, 2008, p.33)

Assim, se a tecnologia vem dando suporte à educação de um modo geral, nas Artes não poderia ser diferente. Incluir as tecnologias digitais no ensino de Artes abre novas possibilidades para a atuação pedagógica do professor, tornando-se um importante instrumento de mediação no processo de ensino e de aprendizagem. As TIC ampliam o campo de ação dos atores educacionais para se chegar à construção de conhecimentos na área artística. São várias as possibilidades de que os educadores dispõem para trabalhar Artes com seus alunos através das tecnologias. Desde uma simples pesquisa sobre a história da Arte ou sobre a vida dos grandes artistas, como na produção e tratamento de desenhos através de softwares de edição de imagens. Além disso, o educador pode trabalhar em forma de projetos de aprendizagem usando as mídias digitais com seus alunos.

Os projetos de aprendizagem são atividades que muito atraem os estudantes e trazem ótimos resultados em sua aprendizagem. Podem ser projetos simples, envolvendo apenas sua sala de aula ou até ousar na elaboração de ações mais amplas, que envolvam alunos, outros professores, outras instituições e até a comunidade extra-escolar.

A proposta, nesse contexto, é desenvolver em sala de aula trabalhos com foco na Arte Digital, cujo campo de atuação encontra-se descrito a seguir:

A produção em Arte Digital pode envolver outras linguagens artísticas como fotografia, videoarte, instalação, performace, dança, música considerando as diferentes interfaces audio-tátil-motoras visuais. No contexto mais abrangente da arte e tecnologia, a Arte Digital pode compreender as produções denominadas webarte, netarte, ciberarte, bioarte, gamearte, instalações interativas, mídias locativas e outras atividades relacionadas. (<http://culturadigital.br/setorialartedigital/2010/02/14/algumas-palavras-sobre-arte-digital/>, acessado em 15/05/2012)

Pode-se dizer que as perspectivas de possibilidades de interação entre escola e novas tecnologias estão em sintonia com as necessidades e interesses de uma geração de alunos nascidos na Era da Informação. Assim a proposta de desenvolvimento de atividades no contexto da arte digital traz para dentro da escola ferramentas que fazem parte do universo deste aluno. O ensino da arte coloca o aluno em contato com diferentes linguagens, oferecendo possibilidades de cada um se aprofundar no funcionamento das dinâmicas de criação e manipulação de imagem.

CAPÍTULO II: O TRABALHO COM ARTE DIGITAL NA ESCOLA

Para um melhor embasamento desta pesquisa, faz-se necessário algumas assertivas sobre arte digital, visto que ela é ponto fundamental neste trabalho. As ideias aqui apresentadas estão de acordo com o estudo teórico de Michael Rush, autor de “Novas Mídias na Arte Contemporânea”. Para ele, *“qualquer descrição de produção de arte que não dê espaço ao tecnológico está incompleta.”* (RUSH, 2006, p. 162)

A arte produzida mecanicamente com a utilização de meio tecnológico é arte digital. A atual sociedade está sobrecarregada de solicitações que envolvem esse tipo de arte: os meios de comunicação, principalmente as revistas de entretenimento, os momentos do dia-a-dia familiar; os meios publicitários, incluindo aí também as propagandas de modo geral, entre outros. Enfim, muitas são as solicitações sociais para o emprego das artes digitais. Entretanto, o advento dessa nova modalidade de arte provocou uma alteração no contexto social no que se refere à visão do real.

Ao usar a tecnologia digital, os artistas agora conseguem introduzir novas formas de “produção”, não de “reprodução”. A “realidade virtual”, por exemplo, um dos resultados mais enigmáticos da tecnologia digital, não é uma mera tradução de dados em imagens de tamanho natural que imitam a realidade; é a própria realidade. [...] Estamos entrando em um mundo onde não haverá uma, mas duas realidades: a real e a virtual. Não há simulação, mas substituição. (RUSH, 2006. p. 162b)

Com isso, a escola tem o desafio a ser enfrentado, o de incorporar adequadamente as novas linguagens contemporâneas ao contexto da sala de aula. Nessas novas linguagens estão incluídas as artes digitais, entretanto, não podem e nem devem ser usados de qualquer forma. É necessária uma tomada de posição de toda a comunidade escolar para decidirem sobre o seu posicionamento frente às novas tecnologias para que os alunos possam usufruir dos seus benefícios na escola e no seu cotidiano.

2.1 Ensinar e Aprender Artes com as Mídias Digitais

Pode-se dizer que a era dos avanços tecnológicos trouxe para o processo de ensinar e de aprender uma característica bem peculiar à sociedade globalizada: a constante movimentação. Em função disso e dos anseios dessa nova sociedade o professor precisa mudar sua prática pedagógica, levando atividades inovadoras para trabalhar com seus alunos. Hoje, os alunos fazem parte da era tecnológica e isso muda muito as suas perspectivas em relação à escola.

Delimitando essa constatação para o contexto do ensino de Artes, pode-se afirmar que, se o professor fizer uso de diferentes mídias em sua metodologia para trabalhar com imagens digitais na escola, pode tornar as aulas mais atraentes e, conseqüentemente, proveitosas. Sabe-se que aulas de Artes simplesmente teóricas e cansativas não são as preferidas dos estudantes, que demandam atividades práticas, e que, em sua maioria, convive socialmente no mundo digital. Dessa forma, a escola precisa contextualizar-se à realidade deste aluno. Garcez compartilha dessa ideia, afirmando que:

O mundo contemporâneo faz com que todos nós estejamos imersos em imagens. A competição comercial, própria do capitalismo, associadas às facilidades da imprensa, da fotografia, do cinema, da televisão e dos computadores, faz com que sejamos mergulhados em um universo em que o aspecto visual é preponderante. Diante dessa evidência, a escola não pode continuar restrita ao texto escrito, embora ele seja imprescindível. É urgente que a imagem pertença ao contexto escolar, não apenas para que esse ambiente seja mais coerente com o cotidiano do aluno, mas também para educá-lo para a leitura crítica das imagens. (GARCEZ, apud ALMEIDA, 2005, p. 107)

Assim, entende-se que, ao voltar-se para mudanças, o professor estará preparado para ajudar seus alunos e a si próprio, já que a escola tem papel decisivo neste novo contexto, atuando como mediadora do conhecimento e formação de sujeitos mais críticos e preparados para enfrentar o contexto fora da escola. É nesse contexto de educação para a vida, com propósitos de transformar a sociedade e, conseqüentemente, a realidade dos alunos, que os quatro pilares estabelecidos pela UNESCO para a educação estão incluídos.

Para poder dar resposta ao conjunto das suas missões, a educação deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo para cada indivíduo, os pilares do conhecimento: *aprender a conhecer*, isto é adquirir os instrumentos da compreensão; *aprender a fazer*, para poder agir sobre o meio envolvente; *aprender a viver juntos*, a fim de participar e cooperar com os outros em

todas as atividades humanas; finalmente *aprender a ser*, via essencial que integra as três precedentes. (DELORS, p. 89)

Aplicando esses pilares ao ensino de Artes, propõe-se que os alunos conheçam conceitos teóricos de Artes, de modo que eles apropriem-se desses conhecimentos e saibam manipulá-los, em vez de simplesmente acumulá-los. Apropriando-se para aplicá-los frente a situações problemas. No aprender a fazer, eles são estimulados a por em prática os conhecimentos na sala de aula e no seu cotidiano. Aí entra o desenvolvimento da criatividade, item de grande relevância nas Artes. No decorrer do projeto o estudante será levado a trabalhar cooperativamente, partilhando as ideias, experiências de vida e os conhecimentos. O trabalho com esse tipo projeto favorece o aprender a viver juntos. Atingir o pilar do aprender a ser significa que o aluno venceu os obstáculos, construindo seus conhecimentos dentro da proposta do trabalho.

2.2 A Pesquisa em Ação

Inicialmente, faz-se necessário conhecer o contexto local no qual este trabalho foi realizado. As informações aqui apresentadas foram coletadas do Projeto Político Pedagógico da instituição. A Escola Estadual de Ensino Fundamental Governador Hugo Carneiro está situada na Rua Sergipe/Avenida 25 de Agosto nº 51 – Centro. Recebeu esse nome em homenagem ao Dr. Hugo Ribeiro Carneiro, governador do ex - Território do Acre, que governou no período de 15 de junho de 1927 a 03 de julho de 1930.

Os cursos de Educação de Jovens e Adultos – EJA são ofertados pela rede pública de ensino do Estado do Acre, tendo como eixos norteadores a legislação vigente e a realidade local. Os Cursos de EJA, em nível de Ensino Fundamental ou Médio, são organizados por Segmentos e estes, em Módulos.

O Terceiro Segmento é um curso presencial, equivalente às três séries do Ensino Médio Seriado. A EJA segue as mesmas determinações legais das outras modalidades de ensino, resguardadas as especificidades, uma vez que também é parte integrante da educação básica.

Com base na natureza contextualizada deste trabalho, pode-se afirmar que ele está de acordo com os objetivos a que se propõe a EJA. Ao definir objetivos para a EJA no Acre é importante destacar que os desafios vão além da ampliação da oferta de vagas

ou de reformulação curricular. Trata-se, portanto, da ruptura de conceitos, valores, preconceitos e atitudes que se materializam ainda em algumas escolas [...] para garantir que esse direito seja assegurado através da oferta de cursos e de ensino com qualidade, a SEE orienta que as práticas administrativas e pedagógicas estejam voltadas para a formação do sujeito cidadão, uma vez que Educação de Jovens e Adultos, enquanto política pública se propõe a:

- Desenvolver o potencial criativo e crítico do aluno e do professor por meio de uma prática pedagógica problematizadora e do uso de estratégias metodológicas diferenciadas para a aprendizagem dos conteúdos;
- Garantir uma aprendizagem significativa a partir dos conhecimentos prévios, experiências de vida dos alunos e da interação entre os sujeitos;

Quanto aos objetivos específicos das disciplinas, interessa-nos aqui apenas o que se refere ao ensino de Artes, que é de fundamental importância para que o aluno aumente a sua capacidade de conhecimento sobre as atividades artísticas e estéticas e situar a produção social da arte de todas as épocas nas diversas culturas.

Assim sendo, o aluno aprende com mais sentido para si mesmo quando estabelece relações entre seus trabalhos artísticos, individuais e em grupos e a produção social de arte, assimilando e percebendo correlações entre o que faz na escola e o que foi realizado pelos artistas na sociedade no âmbito local, regional, nacional e internacional.

2.2.1. Oficina de Arte Digital

Enfim, passemos à ação da pesquisa. Em um primeiro momento, foram apresentados alguns conceitos teóricos sobre arte digital, e também alguns artistas digitais para que os alunos contextualizem esta atividade a algo que já está sendo produzido. É o aprender a conhecer. “Arte digital é aquela produzida em ambiente gráfico computacional. Utiliza-se de processos digitais e virtuais. [...] A apreciação da obra de arte pode ser feita nos ambientes digitais ou em mídias tradicionais.”

Entre os artistas que produzem esse tipo de arte, pode-se destacar:

1. **Guilherme Marconi** é artista autodidata, nascido na cidade de Nova Friburgo no Rio de Janeiro. Tem em sua lista clientes como: Nike, Microsoft, Yahoo, Nokia, Sony Ericsson, Havaianas, Banco Itaú, Banco do Brasil, MTV, Agência Santa Clara, Playboy, Super Interessante, entre outros. (<http://www.urbanarts.com.br/Artistas/GuilhermeMarconi>, acessado em 03/06/2012)



Guilherme Marconi -
UrbanArts

Figura 1: Obra de arte de Guilherme Marconi

Um artista autodidata, que através da manipulação de imagens digitais, produz sua arte, que se espalha pelos mais variados lugares da Terra. Essa afirmação se baseia pelo grande número de empresas que fazem parte da lista de clientes de Guilherme Marconi.

2. **Christopher Haines** é um jovem artista gráfico da Austrália que leva a arte digital a um novo nível com seu estilo inacreditável que está em algum lugar entre 3D e manipulação de imagens e ainda contém um pouco de surrealismo. (<http://abduzeedo.com.br/entrevista-com-christopher-haines>, acessado em 03/06/2012).



Figura 2: Produção artística de Christopher Haines

As obras de Christopher Haines chamam atenção pelo estilo surreal, que pode despertar as mais variadas interpretações. Percebe-se nelas a tendência ao aspecto tridimensional, muito empregado nas obras de nossa contemporaneidade. A arte digital possibilita esse estilo 3D.

3. **Mario Sánchez Nevado**, também conhecido como Aegis, é um ilustrador autodidata. Iniciando uma formação clássica em Belas Artes, começou a pintar em mídias tradicionais e, mais tarde, mudou-se para técnicas digitais: manipulação de fotos, vetores e pintura digital e também fotografia. Na verdade, ele mistura todas essas técnicas, juntamente com a pintura analógica para criar sua própria marca, que vai do surreal e onírico ao grotesco e obscuro. (http://www.zazzle.com.br/aegis_strife, acessado em 03/06/2017).



Figura 3: Obra de arte de Mario Sánchez Nevado

Mario Sánchez Nevado, através de sua arte, é capaz de despertar as mais variadas emoções. Seus desenhos vão grotesco ao singelo. Observando suas imagens tem-se a sensação de estar dentro de um sonho e em outra, de repente passa a pesadelo. São várias as interpretações que as imagens sugerem. Isso é arte.

No que se refere à arte digital, foram apresentados alguns programas de edição de imagem e foi apresentada sua técnica e utilização. Os programas apresentados são fáceis de baixar e instalar no computador. No próprio site de download podem-se encontrar as especificações de cada um. Entre eles foram selecionados dois:

- O **Gimp** – GNU Image Manipulation Program é um programa gratuito de manipulação de imagens, que pode ser um recurso para a o ensino da Arte Digital nas escolas, pois é um software livre e de fácil manuseio, tem versões para o sistema Windows e para o sistema Linux.¹
- O **KolourPaint** é um programa de pintura específico para o Linux e similar ao Paint do Windows. É de fácil utilização e adequado para tarefas simples, como edição de fotos, fazer desenhos livres, aplicação de efeitos em imagens, inserção de texto, com escolha de fonte, entre outros.²

As oficinas foram realizadas em duas etapas: oficinas teóricas e práticas. Na parte teórica, que aconteceu na sala de aula, foram apresentados os programas de edição de imagem e citados exemplos de artistas digitais e também foi tratado sobre a relação da Arte com a tecnologia. Através do projetor multimídia os alunos conheceram algumas produções da arte digital e mostraram-se muito interessados pelo assunto. No artigo “Cultura Visual – É preciso ensinar a ver”, da Revista Mundo Jovem, Fernando Hernandez, apud Boechat afirma que “o professor tem que despertar o olhar curioso, para o aluno desvendar, interrogar e produzir alternativas frente às representações do universo visual.” (BOECHAT, 2012, p.22).

¹ Fonte: Programa GIMP 2.6.7

² Fonte: The KolourPaint handbook – Centro de ajuda do KDE do Linux 3.0

A prática aconteceu no Laboratório de Informática Educativa do Núcleo de Tecnologia de Educação de Cruzeiro do Sul, visto que o LIE da escola encontrava-se em reforma. Esse setor faz parte da Secretaria de Estado de Educação e dá suporte técnico e pedagógico aos Laboratórios de Informática das escolas. Assim, foi firmada essa parceria e o trabalho realizado. Foram realizados três encontros para que os alunos produzissem seus trabalhos. Inicialmente, alguns se mostraram tímidos em suas produções no KolourPaint, mas no decorrer das oficinas as obras de arte foram surgindo e revelando alguns artistas.

No primeiro encontro, foram apresentados alguns vídeos referentes à arte com mouse. Dois deles encontram-se disponíveis no YouTube, nos seguintes endereços:
<http://www.youtube.com/watch?v=S7ooLiLq4Vw>
<http://www.youtube.com/watch?v=sD4vHzUfDXA>

A apresentação dos vídeos ajudou a despertar o interesse dos estudantes pela arte com o mouse. Alguns até já faziam algum esboço com esse tipo de desenhos no Paint e a habilidade artística que aparece no vídeo contribuiu para animá-los a reforçar o que já sabiam.

Também foram apresentados alguns slides com exemplos de imagens criadas nesse programa, as quais despertaram o interesse dos estudantes. Os slides foram transformados em imagens e algumas delas aparecem no anexo deste trabalho. As imagens utilizadas fazem parte do acervo do Núcleo de Tecnologia Educacional de Cruzeiro do Sul.

Dentre os programas apresentados, os alunos escolheram o KollourPant para criarem suas artes pelo fato de esse ser de mais fácil manuseio. Foi proposta a eles uma competição e as três melhores produções seriam selecionadas para publicação neste trabalho.



Figura 2: Foto da oficina e produção dos alunos

Alguns alunos apresentaram afinidades com o assunto. Deixando perceptível o que já foi exposto neste trabalho, que as tecnologias já fazem parte do cotidiano das pessoas, que elas facilitam nossas atividades e que os jovens aprendem com mais facilidade as práticas que envolvem as TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação).

Os estudantes simpatizaram muito com esta atividade e expuseram interesse em um aprofundamento sobre o assunto, já que atualmente, a edição de imagem é prática constante no dia-a-dia da vida social. Alguns alunos mencionaram que têm interesse em aprender técnicas do Photoshop para utilizarem de forma pessoal e também como opção profissionalizante. Esses discentes foram incentivados a participarem de cursos desse assunto, os quais mostraram interesse pela carreira de designer gráfico. Isso é gratificante. Com isso, pode-se afirmar que este trabalho contribuiu para o ensino de Artes na Escola Governador Hugo Carneiro, já que despertou o interesse dos estudantes para as novas formas de fazer artes, conciliando o prazer pelo uso das novas tecnologias e a criatividade de produzir obras de arte.

Acredita-se que os ensinamentos e as aprendizagens desta pesquisa podem contribuir muito com os alunos dessa escola a despertar o interesse pela arte digital. Pode-se afirmar também que a semente plantada através das atividades realizadas neste

trabalho pode trazer bons frutos para o ensino de artes, contribuindo para uma melhor perspectiva de vida para esses estudantes que, em algum momento de sua vida, não puderam frequentar o ensino regular. Podemos, enfim, constatar que, atividades como esta, que são realizadas a partir da interação social e da inclusão digital, são oportunidades para o aluno construir sua própria identidade, indo ao encontro do que preceitua a aprendizagem construtivista, em que o aluno busca *“os conhecimentos a partir da interação com o seu meio social, confrontando-os com seus conhecimentos previamente adquiridos, formando, assim, seus próprios conceitos e opiniões”* (RAMAL, 1997).

Durante a realização da oficina, ficou perceptível a aplicabilidade dos quatro pilares ao ensino de Artes: primeiro os alunos conheceram os conceitos teóricos de arte digital, sobre a obra de alguns artistas digitais e sobre alguns programas de edição de imagens. No aprender a fazer, eles foram estimulados à prática dos conhecimentos do aprender a conhecer, já que o conhecer é o primeiro passo para o fazer. No aprender a viver juntos os alunos foram levados ao trabalho cooperativo, ao compartilhamento dos conhecimentos, principalmente neste tipo de atividade, que favorece a prática do conviver. Através da prática e dos resultados dos trabalhos, foi possível perceber que o aprender a ser foi alcançado, o aluno venceu os obstáculos e conseguiu produzir sua arte com autonomia, mostrando a construção dos conhecimentos dentro dos objetivos propostos no trabalho.

Os resultados desta pesquisa comprovam que a escola é o melhor lugar para os jovens terem contato com a arte digital, e eles podem contextualizar os conhecimentos de mundo com os adquiridos sistematicamente no ambiente escolar. Esses conhecimentos adquiridos são transformados em habilidades que o acompanharão para a vida. Sabe-se que os jovens têm grandes facilidades para se adequarem às inovações tecnológicas, já que muitos deles já estão inseridos nessa sociedade digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as ideias que foram expostas, pode-se afirmar que a produção de arte digital na escola envolve a aquisição de algumas habilidades necessárias à vida na sociedade globalizada. Os alunos precisam, inicialmente, apropriarem-se de competências voltadas para o uso das TIC, e mais especificamente, do computador.

Nesta pesquisa, pode se constatar que a inclusão digital, tão pregada nas políticas governamentais, ainda deixa muito a desejar. Devido à desigualdade social, que é um problema social de norte a sul do Brasil, grande parte dos alunos não utiliza o computador em casa. Além disso, ficou constatado que o Laboratório de Informática da escola não oferece boas condições para o desenvolvimento de atividades que possam relacionar o ensino de Artes com a utilização das novas Tecnologias da Informação e Comunicação.

Observando o interesse que alguns alunos manifestaram em aprofundarem conhecimentos em editores de imagem mais complexos, entretanto, mais solicitados no mercado de trabalho, leva-nos a afirmar que eles atribuem à aprendizagem da sala de aula a perspectiva de um futuro melhor. Eles compreendem que o conhecimento nessa área pode fazer diferença na luta por um bom emprego. Principalmente nessa modalidade de ensino – EJA – modalidade na qual alguns alunos estão tentando recuperar o tempo perdido.

ANEXOS



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACRE, Secretaria de Estado de Educação. Coordenação de Educação de Jovens e Adultos. **A Política e Organização da Educação de Jovens e Adultos no Acre**. Rio Branco, 2008.

ALMEIDA, Maria Elizabeth de (org.). **Integração das Tecnologias na Educação/** Secretaria de Educação a distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, 2005.

BOECHAT Ivone. **Cultura Visual: É preciso ensinar a ver**. Mundo Jovem – fevereiro/2012, p.22.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais / Linguagens, Códigos e suas Tecnologias**. Conhecimentos de Artes. Brasília: MEC, 2000.

DELORS Jacques **Educação: um Tesouro a Descobrir - Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI** – Disponível em <http://ftp.infoeuropa.euroid.pt/database/000046001-000047000/000046258.pdf> acesso em 12/05/2012

DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, Ciência e Criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

PIAGET, J. (1936) **O nascimento da inteligência na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RUCH, Michael. **Novas Mídias nas Artes Contemporâneas**. São Paulo : Martins Fontes, 2006. (Arte Digital, p. 162)

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes. 1991.

Imagens disponíveis em:

<http://www.ventilate.ca/2011/01/31/guilherme-marconi-team-mountains-region-project-rio-de-janeiro/>, acesso em 12/05/2012.

<http://www.designyourway.net/blog/inspiration/digital-art/christopher-haines-graphic-designer/>, acessado em 12/05/2012.

<http://www.expressomoda.com.br/2009/08/pura-manipulacao.html>, acessado em 22/06/2012.